# Техническое предложение по созданию игры

# Общие сведения

Это игра приключение, в которой игрок путешествует по игровому миру, преодолевая преграды и побеждая врагов, следуя своей цели - пробраться через дикий лес. По пути ему встретятся различные препятствия Преодолевая их он будет развивать свои навыки, упрощающие дальнейшее прохождение.

# Концепция

Excel World – двухмерный экшен. Главный герой должен добраться до деревни на другой стороне леса.

Требуется, чтобы игрок маневрировал своим персонажем по уровню, чтобы достичь цели, сталкиваясь с врагами и избегая препятствий на пути. Игра представлена с видом сбоку. Вариантами передвижения являются бег и прыжки. Помимо этого, герой может драться мечом. Уровни содержат препятствия, представленные элементами окружающей среды, например бездонные пропасти или непролазные топи. Эти препятствия могут нанести урон или убить героя.

# Геймплей или игровой процесс

Игровой процесс заключается в перемещении игрового персонажа по двумерному пространству с видом сбоку.

Уровни линейные, представляют собой пространство с некоторыми элементами рельефа, по типу камней или деревьев.

Также на уровнях есть различные противники. Сражения представляют собой перемещение по уровню для уклонения от атак противника. Герой также может драться мечом, нанося урон существам перед собой.

При смерти герой придёт в себя на ближайшем, ранее обнаруженном контрольном пункте, в виде лагеря с костром.

# Технические особенности разработки

Для разработки игры используется игровой движок Godot.

Игровой мир представляет собой двумерное пространство с расположенными на ней объектами, персонажем и врагами.

# Резюме

При реализации игры необходимо будет познакомиться и изучить Godot, изучить язык программирования GodotScript. Cоздавать и использовать пользовательские окна, анимацию и звуковые эффекты.